

VLKODLACI NA ASTERIONU

Miloslav „Milosh“ Zaoral

Na Asterionu se vyskytuje spousta vlkodlaků, kteří se mezi sebou navzájem liší. Zvláště pak svým původem, neboť existuje více způsobů, jak se stát vlkodlakem. Vlkodlaci mezi sebou utvářejí různá společenství neboli smečky. Pokud se někde vyskytne vlkodlak, lidé si podle vytí myslí, že se jedná o vlky. O vlkodlacích se vyprávějí různé pohádky a historiky, většina lidí nevěří, že vůbec existují. Ovšem, jak už tomu bývá, na každé z nich je zrnko pravdy...

„A když budeš ubližovat zvířatům, Jerome, duchové se na tebe rozzlobí a zaklejí tě do podoby zvířecího člověka, ale s člověkem budeš mít pramálo společného. Budeš krvelačnou stvůrou prahnoucí po krvi...“

Mistr hraničář Merlond svému žákovi

Jen málokdo se s vlkodlaky setkal a pro toho, kdo je spatřil, to bylo to poslední, co v životě viděl. A lidí, co by o setkání s vlkodlaky mohli mluvit, je zatraceně málo. Více je těch, kteří vlkodlaka potkali a ani o tom nevědí, protože byl v lidské podobě. Obchodníci z Minkoru a Tarosu mluví o zlu, které číhá podél cest v lese na osamocené kupce.

„Na cestách jsou místa, kterým je lepší se vyhnout, je – li ti život milý...“

Mojmír Květoň, kupec z Pětivěží

„Na jihu v Tarosských lesích, tam se dějí věci. Když je měsíc v úplňku, noci se nese strašlivé vytí...Kdepak, vlci to nejsou. V těch lesích číhají mocnější bytosti.“

Ostrit, lovec z Tarosu

Vlkodlačí stíny

Kdysi dávno, když byl kontinent jednotný, se po širých pláních a v hlubokých lesích proháněli vlci. To bylo v dobách, kdy Khar začínal se svými výpady proti Devíti arvedanským knížectvím. V dobách, kdy ještě nestvořil žádného drakočlověka a experimentoval se spoustou živých tvorů. Nejvíce ho fascinovali právě vlci. Několikrát se je pokoušel křížit s lidmi. Během mutace podával válečným zajatcům různé lektvary a drogy. Během jedné noci, kdy byl Modrý měsíc v úplňku, se Kharovi podařilo vynalézt Vlčí lektvar, který vpravil mutantům do krve. Snad to byla magická moc Modrého měsíce, či snad stříbra, který bylo v lektvaru rozpuštěno, co způsobilo dokonalou proměnu ve vlka. A tak se stalo, že Asterion spatřil první vlkodlaky – vražedné bestie, jež se při úsvitu opět změnily v lidské bytosti. A když opět nastal úplněk, znovu se měnily ve zvířata.

Jedna z pověstí, které si vyprávějí obyvatelé Kharových držav

Khar používal a dodnes používá vlkodlaky jako tajnou zbraň. Skupina vlkodlaků tvoří jednu frakci Kharových Nočních stínů nazvanou *Vlkodlačí stíny*. Jejich noční útoky budily strach už

za časů dávných Arvedanů. Navíc se ukázalo, že obyčejné zbraně jsou proti bestiím nepříliš účinné. Zato na zbraně ze stříbra byli vlkodlaci citliví. Prý snad proto, že jim v krvi koloval lektvar, jehož hlavní složku tvořilo právě stříbro.

Vlkodlaci mají srst zbarvenou do různých odstínů šedi a černě. Je to dáno mírou tvárnosti u daných jedinců. Černou srstí se pyšní vlkodlačí skřeti. Jejich schopnosti jsou výjimečné. Mají obrovskou sílu, jsou neskutečně rychlí a obratní., doskočí i několik metrů jak do dálky, tak do výšky. Dokážou regenerovat své zranění způsobená obyčejnými zbraněmi a někteří staří a mocní vlkodlaci dokážou vstřebat i rány způsobné stříbrnými zbraněmi. Mají vynikající čich, kterým stopují svoji kořist. Dokážou také ovládat psovitě šelmy ve svém okolí. V humanoidní podobě stárnou vlkodlaci velmi pomalu a dalo by se říci, že jsou prakticky nesmrtelní. Jak vlkodlak stárne, mění se i jeho lidská podoba. Ve vlasech a ochlupení se objevuje více šedin. Než obvykle. Na zádech a hrudi začne vyrůstat jemná srst.

Je – li někdo pokousán vlkodlakem a přežije jeho útok, nakazí se zvláštní nemocí zvanou *lykantropie*.

Tuto nemoc vlkodlak přenáší slinami a je to vedlejší účinek mutace. Následky pokousání se začnou projevovat již po pár dnech. Nakažený má zvýšenou chuť na maso a nic jiného prakticky nejí. Zlepší se mu zrak - vidí lépe za šera a později i ve tmě, začne mu vadit stříbro a odmítá u sebe nosit cokoli z tohoto kovu. Stane se z něj samotářský a nevrlý tvor.

Třetí úplněk po pokousání e obět' za ohromných bolestí promění ve vlkodlaka – zvíře měřící přes dva metry (bude – li v této podobě zabit, promění se zpět do lidské) a bude prahnout po krvi. Přestane se ovládat a začne se řídit zvířecími instinkty. Napadne kohokoliv poblíž, třeba i nejlepšího přítele. Uslyší – li během proměny volání svého druhu (vytí vlka nebo vlkodlaka), pocítí nutkání vydat se za ním (ale ne každý tomu volání musí podlehnout). Od té doby se bude měnit ve zvíře při každého úplňku. V pozdějším stadiu lykantropie se u některých jedinců začnou objevovat příznaky takzvané duševní lykantropie. Postižený se i ve dne bude chovat jako zvíře, běhat po čtyřech, vrčet, jíst syrové maso a podobně.

Vlkodlačích stínů je jen několik desítek. Někteří z nich působí ve skřetích komandech. Jsou to ti nejhorší vyvrhelové, jací se dají mezi Nočními stíny najít. I v lidské podobě jsou schopni pokousat i malé děti.

Sídlo Vlkodlačích stínů je v troskách jedné arvedanské pevnosti v Lese padajících stínů. Nacházejí se v ní rozsáhlé kobky a laboratoře, v nichž provádí pokusy na vlkodlačích skřet Hrawghar. Jeden z jejich primárních úkolů je vypátrat zrádce z řad Bratrstva vlka (viz níže). Mimo to však během volných chvil napadají kupce a kolonisty v Tarosských lesích. A šíří tak své lykantropie prokletí skrze ty, kteří útok přežijí. Podle Měsíčních lovců (viz níže) se lykantropie nevyhnula ani některým šlechticům, když byli během lovu napadeni velkým vlkem.

Hrawghar je nevysoký hubený skřet s mastnými šedými vlasy, jež připomínají chmýří. Jeho vrásčité obličej zdobí dvě malá černá očka, neustále těkající z místa na místo. Oblečen chodí v černém, krví nasáklém, plášti s mnohými kapsami. Narodil se v Jižním hvozdu jako syn otrokyně Drika Oranžového. Již od mládí se učil porozumět druidství a přírodě, kterou jenom využíval. Později se stal temným druidem a zkoumal podstatu lidí a zvířat, jejich anatomii a genetiku. Díky jeho výzkumům vznikli mnozí mutanti obývající Jižní hvozď. Záhy však byl přeložen do Lesa padajících stínů a jeho novým úkolem se stalo zdokonalit vlkodlaky.

Popis pro DrD 1.6: skřet, muž, hraničář (druid), 19. úroveň

Popis pro DrD+: skřet, muž, hraničář, 11. Úroveň

Bratrstvo vlka

O mnoho let později se vlkodlačímu alchymistovi Merfistovi podařilo ze základu Kharova vlčího lektvaru vytvořit Lektvar ovládnutí, po jehož vypití si vlkodlaci uchovali částečně svou mysl, a tudíž mohli ovládat touhu po krvi a vybírat si své oběti. Namísto lidí tedy lovili zvěř. Jelikož byl Merfist arvedan, který byl zajat, když byla jeho rodná vesnice vypálena a vypleněna skřety, nehodlal již dále sloužit Kharovi. Chtěl, aby byli vlkodlaci svobodní. Tuto myšlenku šířil mezi ostatními svého druhu, ale většina z nich se bála Démonova trestu. Na Merfistově straně a spolu s nimi jednoho dne utekl ze Země nářků někam na sever. Tito vlkodlaci si později začali říkat Bratrstvo vlka.

Jedna z pověstí, které si vyprávějí obyvatelé Kharových držav

Bratrstvo vlka dnes tvoří pouze jedenáct vlkodlaků. Dříve jich bylo sedmnáct, ale mnozí zahynuli, dříve než stihli opustit Kharovy državy.

Nejsilnější z nich bývá vůdcem smečky. Prvním byl arvedan Merfist. Jeho nástupcem se Turgnel, mezi vlkodlaky známý jako Vlčí dráp, který vede Bratrstvo vlka dodnes. Každý z členů může vůdce smečky vyzvat na souboj, porazí – li ho, stane se novým vůdcem. Turgnel ustanovil *Kodex vlka*, jímž se řídí všichni členové Bratrstva. Nechal znění Kodexu vytesat arvedanskými runami do menhiru, zvaného též jako *Vlčí dráp*. Ten byl vztyčen na bezejmenném kopci v Oyarzinu, kde má Bratrstvo sídlo. Každý z vlkodlaků pokřtil menhir vlastní krví, čímž mu dali magickou moc. Vždy o úplňku k sobě svolává všechny členy Bratrstva vlka, a ti se potom společně vydávají na rituální lov.

Kodex vlka:

- Společně bojovat proti Kharovi, zvláště pak proti Vlkodlačím stínům
- Udržovat stálý počet členů na jedenácti
- Každý člen musí mít svého nástupce
- Každý úplňk se scházet u vlčího drápu
- Nezabíjet inteligentní bytosti
- Nikoho nenakazit lykantropií

Poruší – li někdo Kodex, bude vyloučen z Bratrstva a stane se vyhnanecem – *Osamělým vlkem*. Členové bratrstva bedlivě sledují své okolí, aby za sebe našli potenciální náhradu – schopného jedince, který by přežil pokousání jednoho z nich a mohl se stát členem Bratrstva. Jelikož ne každý to přežije, je jeho výběr náročný. Takový jedinec bývá označen jako *Vlče* a má ha každý člen (ten, jenž je takto označen, o tom samozřejmě neví).

Je – li někdo z Bratrstva zabit, jeho druhové ho pohřbí pod Vlčím drápem. Ostatní jsou po jeho smrti povinni pokousat Vlče, které nakazí lykantropií. K proměně ve vlkodlaka dojde poté, až nastane třetí úplňk. Pár dní před proměnou ve vlkodlaka se Vlčeti začnou zdát sny o kamenném menhiru. Bodou se opakovat a Vlčí dráp jej bude neustále přitahovat, až nakonec neodolá volání a vydá se k němu. Tak se poprvé v bolestech, křečích a za strašlivého řevu promění ve vlkodlaka. Ráno projde zasvěcením. Bude mu přečten Kodex vlka a následně bude přijat do Bratrstva.

Složení dnešního Bratrstva je různorodé. Jeho členy jsou lidé, hevreň a trpaslík. Každý z nich ovládá leckterá umění. Jsou mezi nimi udatní válečníci, vynikající lovci či hbití špioni. Jeden člen je vždy alchymista, aby mohl připravovat *Lektvar ovládnutí*, který musí každý před proměnou vypít.

Turgnel je Arvedan. Vyrůstal v jedné vesnici jižně od Tarosu. Už od mládí se učil bojovat a šlo mu to více než dobře. Zvláště projevil nadání pro šerm, a proto nikoho nepřekvapilo, že se

stal velitelem místní posádky. V době, kdy Ellionské knížectví napadli skřeti, velel jednomu tarosskému oddílu, který byl pobit v oblasti Tichých vod. Jediný Turgnel přežil. Zajali ho a dlouho mučili, ale on přežil. Později byl mutací přeměněn na vlkodlaka, ač by raději zemřel, než by žil jako stvůra. Přidal se proto k Merfistovi a utekl ze Země nářků. Tehdy při něm stáli snad všichni bohové, že ten útěk přežil.

V lidské podobě je Turgnel šlachovitý, vysoký skoro dva metry a má dlouhé šedivé vlasy. Oblečen chodí v kožených kalhotách a v šedém plášti. K boji používá dlouhý meč a zásadně bojuje beze zbroje. V Bratrstvu je rozenou autoritou. Dokonale se vyzná v oblasti jižně od Tarosu až po Rudá pole. Nenávidí Vlkodlačí stíny, a proto uvítá každou pomocnou ruku při boji s nimi. Doslechne – li se o někom, kdo zabil nějakého vlkodlaka, ZVLÁŠTĚ PAK Z Vlkodlačích stínů, kontaktuje ho prostřednictvím Měsíčních lovců (viz níže) a nabídne mu spolupráci.

Popis pro DrD 1.6: člověk (Arvedan), muž, válečník (šermíř), 23. úroveň

Popis pro DrD+: člověk (Arvedan), muž, bojovník, 13. Úroveň

Měsíční lovci

„Nesnáším ty chlupaté vlkodlačí bestie, ale dobře platí a proto pro ně pracuju...“

Elf Engwude, člen Vlkodlačí zhouby

Spolek označovaný jako Měsíční lovci není vlkodlačí smečkou. Je tvořena lovci vlkodlaků. Jedná se o prodlouženou ruku Bratrstva vlka, která působí po celé Taře. Tato organizace, jež se dále dělí na menší celky podle zaměření, má okolo padesáti členů a plně podléhá Turgnelovi, sním se, však setkávají pouze vůdci jednotlivých skupin. Členové smečky, která má starost hledat, a dohlížet na Vlčata před samotným zasvěcením si říkají *Strážci*. *Vlčí čenich* pak funguje jako výzvědná síť. Třetí smečka s názvem *Mstitelé* má na starosti hledat a potrestat Osamělé vlky, aby nevyzradili sídlo Bratrstva vlka a jiné důležité informace (především Vlkodlačím stínům). Poslední skupina se nazývá *Vlkodlačí zhoub*a a jedná se o skupinu lovců přímo určeným k boji s Vlkodlačím stíny, mají tak nejbližší k Bratrstvu vlka a často spolu vyrážejí do akce pod jejich vedením.

Morteros Vlčí tlama – tento mlčenlivý hevren se stal postrachem pro Osamělé vlky, které pronásleduje a nemilosrdně loví. Jeho stříbrná šavle a dlouhý luk budí v očích nepřátel panickou hrůzu. Na krku nosí náhrdelník se zuby vlkodlaků, které zabil.

Popis pro DrD 1.6: hevren, muž, hraničář (chodec), 23. úroveň

Popis pro DrD+: hevren, muž, hraničář, 8. Úroveň

Osamělí vlci

„Chtěli, abych byl jedním z nich – nástroj jejich odvěké války, proti mé vůli mně pokousali a udělali ze mne zrůdu, jako jsou oni. Pro jednou se zmýlili, se silou přichází chuť, chuť na čerstvé maso a já neodolal. Nyní jsem psancem...“

Osamělý vlk Vladivoj, Bratrstvem označován jako Běžící stín

Takto bývají označeni vlkodlaci z Bratrstva vlka, kteří nějakým způsobem porušili Kodex vlka (tím nejčastějším prohřeškem bývá napadení lidské či jiné inteligentní bytosti) a byli vyloučeni. Nejedná se o organizovanou smečku s vůdcem, ale o na sobě nezávislou skupinou jednotlivců. Osamělí vlci se většinou sami toulají krajinou, pracují jako nájemní žoldáci a dobrodruzi. Výjimkou není ani vlkodlak, který se usadil v odlehlé vesničce na pomezí Dálav, postavil se dům, a zatím co si venkované myslí, že noční vytí a zabíjení ovcí mají na svědomí vlci, jejich mlčenlivý soused si v poklidu farmaří.

Vlčí šamani

„Chtěli jsme jen bránit svůj lid a takhle za to pykáme?“

Kručilak, zakletý šaman

Jedná se o skupinu šesti šamanů, kteří žijí v Zemi šelem poblíž Lesa padajících stínů. Původem jsou to členové domorodého kmene, který zde už žil za dob Torenského knížectví. V blízkosti jejich osady začali arvedané stavět, které mělo nést název Noriom Šamani se začali bát o svůj lid a také o to, aby jim cizinci nevybili jejich stáda. Mámili proto vlčí smečky z Lesa padajících stínů a štváli je proti arvedanským kolonistům, měnili se v obrovské vlky, vůdce smečky a útočili v jejich čele na přistěhovalce. Salové vlčí smečky je však odhalili a potrestali. Po té nešťastné události utekli šamani od svého kmene a už se k němu nikdy nevrátili. Jejich těla jsou už dávno mrtvá, ale oni žijí stále jako duchové, kteří se mohou v noci měnit ve vlka podobné stvoření s lidským obličejem. Vysvobozením pro ně bude až smrt z řad kolonistů nebo dobrý skutek, který pro ně vykonají. Svých činů z minulosti hořce litují, raději by volili smrt. Vlčí šamani nejsou klasičtí vlkodlaci, ale pokřivená forma člověka a vlka, a tudíž nemohou nikoho nakazit lykantropií.

Kult vlka

„Ó pane, dej nám sílu, společně budeme silnější a každý před námi prchne jako divá zvěř...“

Úryvek z modlitby ke Starrovi

Ve Strabsku a na Barbarském pobřeží na Lendoru uctívají tamní severané duchy různých zvířat – saly. Vlk není výjimkou. Považují ho za svého boha a nosí mu různé oběti v podobě zvěře a občas i lidí. Žjirovnik, jak ho nazývají (jeho skutečné jméno, které dnes zná již jen málokdo, je Starr), je temným bohem a za obětiny a věrnost lidem propůjčuje schopnost libovolně měnit své tělo nebo jen různé části ve vlčí. Bohužel s fyzickou proměnou se mění i psychika. Proměnění severané se chovají jako vlci, a tudíž mají chuť lovit. S častými proměnami se tak postupně mění ve vlčí lidi, až nakonec uvíznou ve vlčím těle natrvalo. Tito takzvaní vlkodlaci také nemohou nikoho nakazit lykantropií.

Stříbrosrstí vlkodlaci

„Mé tělo se mění, hrud' mi pokrývá srst, nehty připomínají spíše drápy a ten škrábanec od té trnité kytky, né a né se zahojit...“

Slova zbloudilého dobrodruha na Pláni vlků

Tento druh vlkodlaků je hojně rozšířen na Pláních vlků (více se o nich můžete dozvědět v modulech Dálavy a Čas temna). Stříbrostřím vlkodlakem se může člověk stát dvojím způsobem. První, nejrozšířenější, je škrábnutí o rostlinu Vlčí spár a následné vniknutí šťávy, kterou spár obsahuje, do krve. Druhý způsob je pokousání vlkodlakem, který přenáší lykantropii. Tato forma lykantropie je nebezpečná tím, že s postupem času je člověk ve vlčím těle déle a déle, až se už nakonec nemůže změnit zpět v humanoida. Stříbrostřím vlkodlaci utvářejí rovněž smečky, které si dávají různá jména, například Vlčí lovci či Krvavé tlapy. Nedávno se objevila skupina vlkodlaků v nejnižším patře derteonského podzemí a napadla zde nic netušící orky. Údajně se jedná o bývalé dobrodruhy, kteří byli při svém putování pokousáni vlkodlakem z Trniště.